

Guía de conexión rápida utilizando la Marcación rápida

Para obtener más información sobre el funcionamiento, remítase al Manual de instrucciones (guardado en el CD-ROM suministrado).

Para empezar

Encienda el Sistema de comunicaciones de vídeo y el monitor de TV y compruebe los puntos siguientes para asegurarse de que es posible establecer la conexión.



-① ¿Se muestra la imagen captada por su de su cámara (imagen local) en el monitor? Nota: No es posible establecer conexión con una ubicación remota si no se muestra la dirección IP ni el indicador RDSI.

(3) Cuando se utiliza la LAN
¿Aparece encendido el
indicador LAN y se muestra la
dirección IP?



3) Cuando se utiliza la RDSI

¿Se muestran encendidos uno o más puertos del indicador RDSI?



② Seleccione "Información" y

pulse PUSH ENTER

Después de la comprobación...

Indicadores principales que aparecen durante la comunicación

FAR

Controlando una cámara remota



Micrófono local desconectado



Enviando una imagen fija



Recibiendo una imagen fija



Enviando o recibiendo una pantalla de ordenador

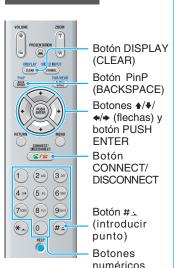


Enviando o recibiendo datos desde un tablero blanco



Recibiendo vídeo dual

Conexión



Compruebe la "Línea I/F".



utilizar.

Seleccione el cuadro de texto Número y pulse PUSH ENTER.



Cuadro de texto Número



Introduzca la dirección IP o el número de

línea.



0 #-

Seleccione "Marcar" y pulse PUSH ENTER.



Marcar

O pulse CONNECT/
DISCONNECT

SECONNECT/
DISCONNECT/
DI

El sistema marca de forma y establece comunicación.



© 2005 Sony Corporation 3-986-677-33(1)

Guía de functionamiento del mando a distancia: Operaciones disponibles durante la comunicación

Para obtener más información sobre el funcionamiento, remítase al Manual de instrucciones (guardado en el CD-ROM suministrado).

La pantalla PinP

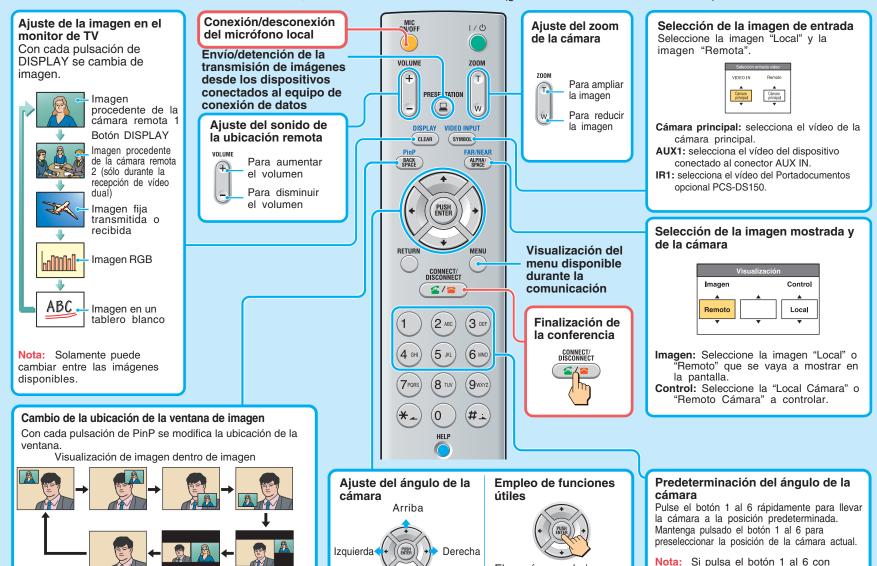
desaparece

Visualización de

imágenes contiguas

Visualización de

imagen e imagen



Abaio

El menú secundario se

de imágenes fijas, etc.

abre para permitir el envío

posición central.

rapidez cuando no hay ajuste

predeterminado, la cámara pasa a la